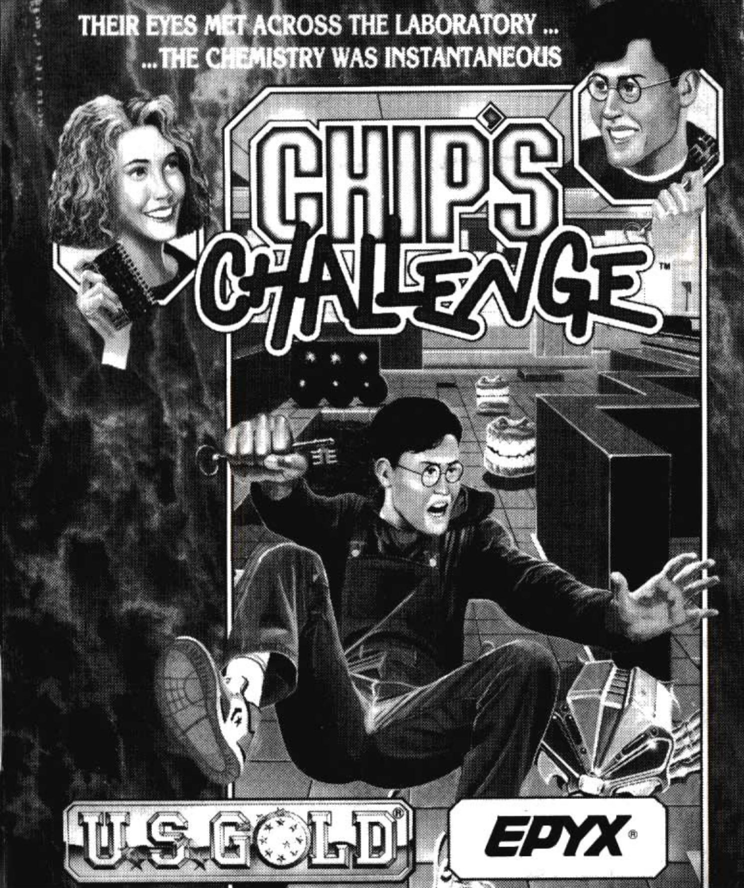
INSTRUCTION MANUAL



CHIP'S CHALLENGE™

GO BIT BUSTER!

Chip would do anything for Melinda the Mental Marvel. More than anything because he wanted to join Melinda's exclusive computer club- the Bit Busters. So you can imagine how Chip felt when Melinda sat down next to him in the school cafeteria and offered him membership.....on one condition.

Take control of Chip as he does some heavy interfacing with a few interesting puzzles. Melinda will monitor your progress as you enter and work your way through 144 levels of challenging maze-like paths and puzzles. Once you accept the challenge, there is no escape. Monsters, traps, and the ticking of the clock all conspire to delete you before a level is completed.

You must ram blocks of soil together to create bridges over water traps, or use them as buffers against cherry bombs. Invisible partitions will impede your progress. Coloured keys will open doors that lead to other keys that will open still more doors! To make it through, you must keep puzzle sequences stored in your memory.

Most levels have a specific number of chips that you must collect before you can progress to the next level. Sometimes you must snatch those chips from under the very noses of deadly bugs who are just aching to take a byte out of you!

Well Chip, are you still up for the challenge? You can't get that Bit-Busters T-shirt out of your system, can you? OK buddy, make tracks for level one of Chip's Challenge!

GETTING STARTED

CBM 64/128 Cassette

Press **SHIFT** and **RUN/STOP** key together. Press **PLAY** on the cassette

recorder and follow screen prompts.

CBM 64/128 Disk

Type **LOAD "*",8,1** and press **RETURN**. The game will load and run automatically, follow screen prompts.

Spectrum 48/128K, +2 Cassette

Type **LOAD** "" and press **ENTER**. Press **PLAY** on the cassette recorder.

Amstrad/Schneider CPC Cassette

Press the **CTRL** and small **ENTER** keys together. Press **PLAY** on the cassette recorder.

Amstrad/Schneider CPC Disk

Type **RUN "DISK** and press **ENTER**. The game will load and run automatically.

Amiga/Atari ST

Insert disk and turn on computer. The game will now load and run automatically.

PC and Compatibles (including Adlib™ and Roland™ sound cards)

To play the game:

1. Set up your machine as shown in your user's manual.
2. Plug in your joystick (optional). Joystick can be used instead of **Q**, **A**,**O**, **P** for movements.
3. Turn on your computer.
4. Boot your copy of DOS (2.1 or greater).
5. Insert your CHIP'S CHALLENGE disk into drive A:

6. Type **A**: and press **ENTER.**

7. Type **CHIPS** and press **ENTER.**

To install on Hard Disk: Follow items 1-6. Type **INSTALL** and press **ENTER**. A new subdirectory called CHIPS will be made on C: and the game will be copied into this subdirectory.

To run to game from Hard Disk:
Follow items 1-4. Type **CD CHIPS** and press **ENTER.** Type **CHIPS** and press
ENTER.

COPY PROTECTION (ATARI ST, AMIGA & PC ONLY)

When you first start playing and sometimes at the beginning of a section of the game, you will see a picture of the code wheel which is included within the packaging of this game.

On-screen you will see two digits in the range 0-9, A-Z followed by a number in the range 1-18. It will look something like this:

X - G - 15
?

Locate the first digit (in this case X) on the outer ring of the wheel. Now move the inner wheel so that the second digit (in this case G) is aligned under the first. Now look on the surface of the inner wheel for a small window labelled with the third number in the sequence (in this case 15). Inside the window you will see a single digit in the range 0-9, A-Z which you should type on the keyboard of your computer. Be aware that you may be required to input more than one digit.

PLAYING THE GAME

The object of the game is to enter and explore each level, solve the puzzle (usually involving the collection of a number of microchips) and progress to the next, slightly more difficult, level.

As you wander through each maze, there will be items to collect

and objects to use. For example, keys to open doors and teleport squares to move you from place to place.
Each level contains challenges such as obstacles, traps, and monsters, with the additional challenge on some levels of a race against the clock.

You are allowed several attempts to complete each level, afterwhich you are given the option to continue to the next level.

The first eight levels introduce you to most puzzle components and they give you a chance to gain experience of the game's basic concepts. A question mark appears next to Chip at the beginning of each level. Move Chip over the question mark to receive information about the level. For more detailed information about the obstacles and special items you can find, see **HELPFUL ITEMS.**

Useful items such as keys and shields must be picked up and added to Chip's inventory. To pick up items, move Chip over them. The item will disappear from the action window and an icon representing it will appear in the inventory section of the information window.
Most levels have a specific number of microchips that must be collected as part of the puzzle's solution before you can pass through the microchip socket and progress to the next level. When you first enter each level, the number of microchips to be collected appears under CHIPS LEFT heading in the information window. On these levels you must solve parts of the puzzle to gain access to the microchips.

On some levels the CHIPS LEFT indicator is set to zero when you enter the level. This means that you do not have to collect any chips to solve the puzzle.

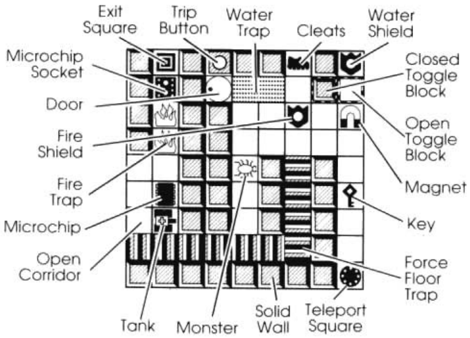
Upon completion of a level, a congratulatory message appears on the screen. Press the Continue key to move to the next level.

CONTROLS

FUNCTION	SPEC	AMS	PC	AMIGA/ST	CBM 64
Move Up	Q	Q	Q	JOYSTICK	JOYSTICK
Move Down	A	A	A	JOYSTICK	JOYSTICK
Move Left	O	O	O	JOYSTICK	JOYSTICK
Move Right	P	P	P	JOYSTICK	JOYSTICK
Restart Level	R	R	R	R	R
Exit Game	X	X	X	X	X
Music On/Off	1	1	F1	F1	F1/F3
Effects On/Off	2	2	F2	F2	-
Pause Game	H	H	H	P	Run/Stop
Continue	SPACE	SPACE	SPACE	FIRE	FIRE

Screen

The Chip's Challenge game screen is divided into two windows, the Action window and the Information window. All game action is displayed in the Action window.



To the right of the Action window is the Information window, in which, the following information is displayed:

LEVEL shows the number of the level you are currently playing.

TIME gives the number of seconds remaining for you to solve the puzzle.

CHIPS LEFT shows the number of microchips left to be found.

The **Inventory Box** displays icons of all the items you have picked up and have not yet used.

ITEMS AND OBSTACLES

Items cannot be taken from one level to another. The following items and obstacles can be found on various levels:

Helpful Items

KEYS open doors. Pick them up to add them to your inventory. To use a key, walk up to a door of the same colour as the key. Most keys will disappear from your inventory.

DOORS are opened by keys of the same colour. Once the coloured door is opened it stays open.

MICROCHIPS enable you to pass each level's microchip socket. Most levels have a required number of microchips you must collect before you can pass through the microchip socket to the Exit Square.

EXIT SQUARES are flashing squares found on every level. Step on an exit square to proceed to the next level. Exit squares are usually blocked by microchip sockets.

DIRT BLOCKS can be linked together to form bridges over water, pushed against a bomb to explode it harmlessly, or used as blocks against monsters, deadly lightning balls, and other moving obstacles.

You can only move one brown dirt block at a time. If you place a dirt block to make a bridge over water, you must stamp down the dirt to turn it into a regular floor square. To do this, step on the block after pushing it into the water.
Note: You may find things hidden under some dirt blocks. Sometimes the things you find are valuable, like microchips. However you may find that a block is covering something unpleasant, such as a fire trap.

TRIP BUTTONS are linked to toggle blocks, clone machines, and other obstacles. A trip button's colour matches the colour of the linked trap or obstacle. Stepping onto a trip button square triggers the linked item. For example, moving over a green trip button square will open (or close) all linked green toggle blocks or moving over a red trip button square will cause a red linked clone machine to begin releasing fireballs!

MAGNETS neutralize the effect of force floor traps. With a magnet in the inventory, you can walk over a force floor normally.

FIRE SHIELDS neutralize fire. With a fire shield in the inventory, you can walk through fire.

WATER SHIELDS allow you to walk on water.

CLEATS allow you to travel over ice traps without slipping.

Note: Magnets, fire shields, water shields and cleats stay in inventory. They do not disappear after they are used.

Traps, Monsters,and Obstacles

TRAPS must be disarmed before you can pass through them. There are various sorts of traps. For example, some hold you prisoner until your time runs out, while others destroy you as soon as you step on them. You can disarm traps with strategic placement of dirt blocks.

FORCE FLOOR TRAPS propel you with lightning speed from one

area to another without allowing you to stop. Sometimes you can use this force to propel you to a desired location, however most of the time you will need to collect a magnet to neutralize the effect.

FIRE TRAPS are impassable bonfires laid out to block your progress. Use a fire shield to walk through fire traps.

WATER TRAPS can be crossed in two ways. Either build a bridge of dirt blocks or have a water shield in your inventory.

ICE TRAPS are slippery obstacles that make you slide right past your goal. Cleats are required to be able to walk over ice traps.

MONSTERS want to destroy you and will show no mercy. One touch from a monster and you'll cash in your chips.

TANKS block the way through crucial paths in some levels. Tanks are always linked to trip buttons, so the way around them is to activate the correct trip button so they move out of your way.

THIEVES. Touching a thief wipes your inventory of all items. Make sure you use the tools you need to collect microchips before trying to pass a thief.

TELEPORT SQUARES move you to another location in the level. Some squares teleport you in the direction you were facing when you step on them. Others teleport you in random directions. Beware! If you step on the only teleport square that is accessible, you will be trapped.

TOGGLE BLOCKS are outlined with broken coloured lines. These blocks can be solid or transparent. When the toggle block is solid, you cannot pass through. These blocks are linked to trip buttons. When you activate a trip button, the toggle blocks linked to it will switch to the other state (solid or transparent).

MICROCHIP SOCKETS are special obstacles found on most levels. You must pass through a microchip socket to reach the Exit

Square, but only after you have collected the required number of microchips for that level.

CLONE MACHINES discharge fireballs, dirt blocks, and other items. Most clone machines are linked to trip buttons. If you wish to start/ stop a clone machine, activate the linked trip button.

BLUE BLOCKS can be real walls or just an illusion. To figure out which a particular block is, try to pass through. If it is an illusion, it will disappear.

Strategy

Take notes and draw maps of difficult levels.

Leave yourself an escape route whenever possible.

Timing is crucial on some levels.Use PAUSE to give time to think.

If the obivous solution doesn't work, try a bizarre solution The bizarre will usually put you through!

Monsters often move in predictable patterns.

Many objects affect monsters the same way they affect you.

If you get stuck in an impossible situation, use the Restart level key to resume the level.

Scoring

You can earn points in two different ways playing Chip's Challenge.On each level, a time bonus and level bonus points combine to give you your level score. During each play session, your level scores are added together to give your total score.

The number of level bonus points you earn depend on how many times you have to repeat the level before successfully completing it. If you complete the level on the first try, you receive 500 points multiplied by the level number. Each time you die or have to

restart, the number of points you receive decreases by 20%. The minimum level bonus is 500 points or 20% of the level number x 500, whichever is greater.
You will receive 10 time bonus points for every second remaining on the timer when you complete a level. On levels that are not timed, the time bonus is always zero.

CHIP'S CHALLENGE™

Deviens Bit Buster!

Chip est prêt à tout pour Melinda, le Prodige Mental. Plus que tout, il veut faire partie du club informatique sélect de Melinda, les Bit Busters. Chip est fou de joie quand Melinda vient s'asseoir à côté de lui à la cafétéria et lui offre son adhésion au club!

Mais pas si vite, Chip! Pas question de toucher à ce T-shirt des Bit Busters. Avant d'avoir la carte des Bit Busters, tu vas devoir t'attaquer sérieusement à quelques problèmes intéressants. Melinda va surveiller tes progrès dans les 144 niveaux de chemins labyrinthiques et de problèmes à résoudre. Une fois que tu as accepté le défi, tu ne peux plus y échapper. Les monstres, les pièges, et le tic tac du chronomètre font tout ce qu'ils peuvent pour te faire disparaître à chaque niveau.

Tu dois assembler des blocs de terre pour créer des ponts audessus des pièges d'eau, ou les utiliser comme pare-chocs contre les bombes-cerises. Des cloisons invisibles t'empêcheront d'avancer. Des clés de couleur ouvriront des portes qui mènent à d'autres clés qui ouvriront d'autres portes! Pour réussir, tu dois garder les séquences de problèmes en mémoire.

La plupart des niveaux ont un nombre précis de microprocesseurs que tu dois ramasser avant de pouvoir passer au niveau suivant. Et il faudra parfois que tu t'empares de ces puces sous le nez de ces terribles microbes qui meurent d'envie de te prendre tes bits.

Alors, Chip, es-tu toujours prêt à relever le défi? Tu es complètement obsédé par ce T-shirt, n'est-ce pas? OK mon pote, c'est le moment d'entamer le premier niveau de Chip's Challenge!

POUR COMMENCER

Chip's Challenge est une passionante série de problèmes chronométrés, pour un joueur.

Procédez de la façon suivante pour commencer le jeu:

MODE DE CHARGEMENT

CBM 64/128 Cassette

Appuyez sur **SHIFT** et **RUN/STOP** en même temps. Appuyez sur la touche **PLAY** du magnétophone et suivez les instructions qui apparaissent sur l'écran.

CBM64/128 Disquette

Tapez **LOAD "*",8,1** et appuyez sur **RETURN.** Le jeu se chargera et se mettra en route automatiquement. Suivez les instructions qui apparaissent sur l'écran.

Spectrum 48/128K, +2 Cassette

Tapez **LOAD ""** et appuyez sur **ENTER.** Appuyez sur la touche PLAY du magnétophone.

Amstrad/Schneider CPC Cassette

Appuyez sur la touche **CTRL** et sur la petite touche **ENTER** en même temps. Appuyez sur la touche **PLAY** du magnétophone.

Amstrad/Schneider CPC Disquette

Tapez **RUN"DISK** et appuyez sur **ENTER**. Le jeu se chargera et se mettra en route automatiquement.

Amiga/Atari ST

Insérez la disquette et mettez l'ordinateur en marche. Le jeu se chargera et se mettra en route automatiquement.

PC et Compatibles (y compris cartes sonores Adlib™ et Roland™)

1. Installez votre machine en suivant les instructions de votre manueld'utilisation.

2. Branchez votre joystick (optionnel). Le joystick peut être utilisé à la place des touches **Q**, **A**, **O**, **P** pour les mouvements.

3. Mettez votre ordinateur en marche.

4. Amorcez votre copie de **DOS** (2, 1 ou plus).

5. Insérez votre disquette **CHIP'S CHALLENG**E dans l'unité A:

6. Tapez A: et appuyez sur **ENTER**.

7. Tapez **CHIPS** et appuyez sur **ENTER**.

Pour installer sur Disque Dur: Suivez les instructions 1-6. Tapez **INSTALL** et appuyez sur **ENTER**. Un nouveau sous-répertoire intitulé CHIPS sera créé sur C: et le jeu sera reproduit dans ce sous-répertoire.

Pour utiliser le jeu à partir d'un Disque Dur:
Suivez les instructions 1-4. Tapez **CD CHIPS** et appuyez sur **ENTER**. Tapez **CHIPS** et appuyez sur **ENTER**.

PROTECTION DE COPIE (ATARI ST AMIGA ET PC UNIQUEMENT)

Quand vous commencerez à jouer et parfois au début d'une section du jeu, vous verrez une image de la roue de code qui est comprise dans l'emaballage de ce produit.

Sur l'écran, vous verrez deux caractères de l'ordre de 0-9, A-Z suivis d'un nombre de 1 à 18. Ceci ressemblera à:

X - G - 15
?

Localisez le premier caractère (dans ce cas X) sur le cercle extérieur de la roue. Puis faites tourner le cercle intérieur pour que

le second caractère (dans ce cas G) soit aligné sous le premier. Cherchez une petite fenêtre contenant le troisième caractère (dans ce cas 15) sur la surface de la roue intérieure. A l'intérieur de la fenêtre vous verrez un caractère de l'ordre de 0-9, A-Z que vous devrez taper sur la clavier de votre ordinateur. Sachez que vous devrez peut-être introduire plus d'un caractère.

POUR JOUER

Chaque niveau de Chip's Challenge est un problème unique. Le but du jeu est d'entrer dans chaque niveau et de l'explorer pour trouver la solution du problème, résoudre le problème, et passer au niveau suivant. A la plupart des niveaux, vous devez également ramasser un nombre précis de microprocesseurs qui font partie de la solution du problème.

Au début, les problèmes sont faciles. Vous allez traverser des labyrinthes, ramasser des clés et ouvrir des portes, utiliser des carrés téléporters pour aller d'un endroit à l'autre, et effectuer d'autres tâches simples. Mais les problèmes deviennent de plus en plus difficiles. Vous allez devoir assembler des réseaux de ponts pour atteindre vos objectifs, faire attention aux indices subtils dissimulés et résoudre, mémoriser et exécuter une série complexe d'actions. Et comme si ceci ne suffisait pas, chaque niveau contient des défis tels que des obstacles, des pièges et des monstres. Et à certains niveaux vous devrez vous battre contre la montre pour résoudre le problème avant que le temps qui vous est alloué n'expire.

Vous disposez de plusieurs essais pour résoudre chaque problème, puis vous pouvez passer au niveau suivant. Mais les Bit Busters n'abandonnent pas si vite! Vous pouvez persévérer jusqu'à ce que vous réussissiez à résoudre le problème.

Les huit premiers niveaux sont des niveaux-leçons. Ils vous présentent la plupart des éléments des problèmes et vous donnent l'occasion de vous familiariser avec les concepts de base du jeu. Un point d'interrogation apparaît à côté de Chip au début de chaque niveau-leçon. Mettez Chip sur le point d'interrogation pour obtenir des renseignements sur le niveau. Pour plus de détails

sur les obstacles et les objets spéciaux que vous pouvez trouver en chemin, consultez **objets.**

Utilisez votre joystick pour déplacer Chip en avant, en arrière, à gauche et à droite. Chip ne peut pas se déplacer en diagonale.

Les objets utiles tels que les clés et les écrans de protection doivent être ramassés et ajoutés à l'inventaire de Chip. Pour ramasser des objets, mettez Chip sur l'objet en question.

L'objet disparaitra de la fenêtre d'action et une icône représentant l'objet apparaîtra dans la section inventaire de la fenêtre d'information.

La plupart des niveaux ont un nombre précis de puces que vous devez ramasser pour résoudre le problème avant de pouvoir passer par la prise de le microprocesseur et au niveau suivant. Quand vous entrez dans un niveau pour la première fois, le nombre de microprocesseurs que vous devez ramasser pour ce niveau apparaît sous CHIPS LEFT(microprocesseurs restants) dans la fenêtre d'information. A ces niveaux, vous devez résoudre des parties du problème pour avoir accès aux microprocesseurs. A certains niveaux, l'indicateur de CHIPS LEFT(microprocesseurs restants) est réglé sur zéro quand vous arrivez dans le niveau. Ceci signifie que vous n'avez pas besoin de ramasser de microprocesseurs pour résoudre le problème.

Quand vous trouvez la solution d'un problème, un message de félicitations apparaît sur l'écran. Appuyez sur la touche Continuer pour passer au niveau suivant.

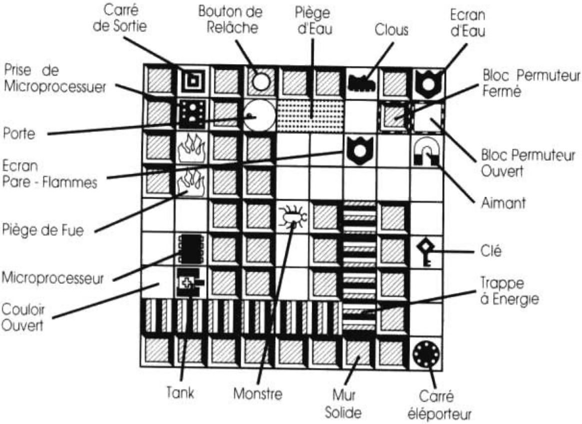
CONTROLES

FONCTION	SPEC	AMS	PC	AMIGA/ST	CBM 64
Haut	Q	Q	Q	JOYSTICK	JOYSTICK
Bas	A	A	A	JOYSTICK	JOYSTICK
Gauche	O	O	O	JOYSTICK	JOYSTICK
Droite	P	P	P	JOYSTICK	JOYSTICK
Recommencer Niveau	R	R	R	R	R
Sortir du Jeu	X	X	X	X	X
Avec/Sans Musique	1	1	F1	F1	F1/F3
Avec/Sans Effets	2	2	F2	F2	-
Pause	H	H	H	P	Run/Stop
Continuer	BARRE D'ESPACEMENT	BARRE D'ESPACEMENT	BARRE D'ESPACEMENT	TIR	TIR

Une fois que le jeu est chargé, l'écran de titre de Chip's Challenge apparaît. En appuyant plusieurs fois sur la touche CONTINUER vous passerez par les écrans de texte d'introduction. Le dernier écran vous demandera d'introduire le code du niveau par lequel vous voulez commencer. Si vous n'avez pas encore de codes, il vous suffit d'appuyer sur CONTINUER pour commencer au niveau 1. Pour introduire un code, utilisez gauche/droite pour sélectionner jusqu'à quatre lettres et haut/bas pour changer la lettre sélectionnée. Vous pouvez aussi tout simplement taper le code de quatre lettres.

Ecran

L'écran de jeu de Chip's Challenge est divisé en deux fenêtres, la fenêtre d'Action et la fenêtre d'Information. Tous les affichages d'action du jeu sont dans la fenêtre d'Action (voir ci-dessous).



La fenêtre à droite de la fenêtre d'Action set la fenêtre d'Information.
Les renseignements suivants sont affichés dans la fenêtre d'Information:
LEVEL (NIVEAU) vous indique le numéro du niveau auquel vous êtes en train de jouer.

TIME (TEMPS) vous indique le nombre de secondes qui vous restent pour résoudre le problème.

CHIPS LEFT (MICROPROCESSEURS RESTANTS) vous fait savoir combien de microprocesseurs vous devez trouver au niveau actuel.

La **Case D'Inventaire** (Inventory box) affiche les icônes de tous les objets que vous avez ramassés et que vous n'avez pas encore utilisés.

OBJETS ET OBSTACLES

Les objets ne peuvent pas être transportés d'un niveau à l'autre. Les objets et les obstacles suivants peuvent être trouvés à plusieurs niveaux:

Objets Utiles

Les **CLES** ouvrent les portes. Ramassez-les et ajoutez-les à votre inventaire jusq'à ce que vous en ayez besoin. Pour utiliser une clé, allez jusqu'à une porte de la même couleur que la clé. Passez par la porte. La plupart des clés disparaîtront de votre inventaire.

Les **PORTES** s'ouvrent avec des clés de la même couleur que la porte. Une fois que la porte de la couleur est ouverte, elle reste ouverte.

Les **MICROPROCESSEURS** vous permettent de passer par la prise de microprocesseur de chaque niveau. La plupart des niveaux ont un nombre requis de microprocesseurs à ramasser pour passer par la prise et ensuite au niveau suivant.

Les **CARRES DE SORTIE** sont des carrés bleus clignotants trouvés à chaque niveau. Mettez-vous sur un carré de sortie pour passer au niveau suivant. Les carrés de sortie sont normalement bloqués par des prises de microprocesseurs

Les **BLOCS DE TERRE** peuvent être reliés entre eux pour former des ponts au-dessus de l'eau, poussés contre une bombe pour qu'elle explose sans faire de dégâts, et utilisés comme blocs contre les monstres, les boules de foudre mortelles et autres objets mobiles.

Vous ne pouvez bouger qu'un bloc de terre marron à la fois. Si vous placez un bloc de terre pour faire un pont sur l'eau, vous devez tasser la terre pour la transformer en un carré normal. Pour cela, mettez-vous sur le bloc après l'avoir poussé dans l'eau.

Remarque: Vous trouverez peut-être des choses cachées sous certains des blocs de terre. Les choses que vous trouvez ont parfois de la valeur, comme les microprocesseurs par exemple. Mais il est

possible que vous découvrez soit aussi désagréable qu'un piège de feu.

Les **BOUTONS DE RELACHE** sont reliés aux blocs, aux machines à clones et autres obstacles. La couleur d'un bouton de relâche correspond à la couleur du piège ou de l'obstacle auquel il est relié. En vous mettant sur le carré d'un bouton de relâche, vous enclenchez l'objet auquel il est relié. Par exemple, si vous mettez Chip sur un carré de bouton de relâche vert, vous ouvrirez (ou fermerez) tous les blocs verts reliés au bouton. Si vous vous mettez sur un bouton de relâche rouge, une machine à clones rouge reliée commencera à mitrailler des boules de feu. Baisse-toi, Chip!

Les **AIMANTS** neutralisent l'effet des trappes à énergie. Avec un aimant dans son inventaire, Chip peut marcher sur un sol à énergie tout comme sur un sol normal.

Les **ECRANS PARE-FLAMMES** neutralisent le feu. Avec un écran pare-flammes dans son inventaire, Chip peut traverser les flammes sans incidents.
Les **ECRANS D'EAU** permettent à Chip de marcher sur l'eau.

Les **CLOUS** permettent á Chip de marcher sur les pièges de glace sans glisser. Avec des clous dans son inventaire, Chip peut marcher sur la glace comme sur un sol normal.

Remarque: Aimants, écrans pare-flammes, écrans d'eau et clous restent dans l'inventaire. Ils ne disparaissent pas une fois qu'ils ont été utilisés.

Pièges, Monstres et Obstacles

Les **Pièges** doivent être désarmés avant de pouvoir les traverser. Il y a plusieurs sortes de piéges. Certains vous font prisonnier jusqu'à ce que votre temps expire; d'autres vous pulvérisent dès que vous mettez le pied dessus. Vous pouvez désarmer certains pièges par un placement stratégique de blocs de terre.

Les **TROTOIRS ROULANTS** vous propulsent à la vitesse de l'éclair

d'une zone à une autre sans vous permettre de vous arrêter. Vous pouvez parfois utiliser cette force pour vous propulser vers un emplacement voulu, mais la plupart du temps vous devrez ramasser un aimant pour neutraliser l'effet du sol à énergie.

Les **PIEGES DE FEU** sont des feus de joie intraversables posés pour empêcher votre progression. Utilisez un écran pare-flammes pour traverser ces pièges de feu.

Les **PIEGES D'EAU** peuvent être traversés de deux façons. Soit en construisant un pont de blocs de terre, soit en ayant un écran d'eau dans votre inventaire.

Les **PIEGES DE GLACE** sont des obstacles glissants qui font glisser Chip juste à côté de son but. Chip a besoin de clous pour pouvoir marcher sur la glace.

Les **MONSTRES** veulent détruire Chip. Ils pensent qu'il est minable et ils sont sans pitié. Un seul toucher d'un monstre et bonne nuit!

Les **TANKS** vous bloquent la route à des moments cruciaux à certains niveaux. Les tanks sont toujours reliés à des boutons de relâche, donc pour les contourner il suffit d'activer le bon bouton de relâche pour les ôter de votre chemin.

Les **VOLEURS** volent des outils tels que des écrans d'eau et des clous. Si vous touchez un voleur vous perdez tous les objets de votre inventaire. N'oubliez pas d'utiliser tous les outils dont vous avez besoin avant de passer à côté d'un voleur.

Les **CARRES TELEPORTEURS** vous amènent à un autre emplacement dans le même niveau. Certains vous téléportent dans la direction à laquelle vous faites face quand vous mettez le pied dessus. D'autres vous téléportent dans n'importe quelle direction. Si Chip mets le pied sur le seul teleporteur accessible, il sera coinçé.

Les **BLOCS PERMUTEURS** sont mis en valeur par des striures de couleur. Les blocs peuvent être colorés ou transparents. Quand un bloc est coloré, Chip ne peut pas le traverser. Ces blocs sont reliés

à des boutons de relâche. Quand Chip active un bouton, les blocs que lui sont reliés changent d'aspect (solide ou transparent).

Les **PRISES DE MICROPROCESSEUR** sont des obstacles spéciaux trouvés à la plupart des niveaux. Vous devez passer par une prise de microprocesseur pour atteindre le niveau suivant, mais seulement après que vous ayez ramassé le nombre voulu de microprocesseurs pour ce niveau.

Les **MACHINES A CLONES** lancent des boules de feu, des blocs de terre et autres objets. La plupart des machines à clones sont reliées à des boutons de relâche. Si vous avez besoin d'un bloc de terre, activez le bouton de relâche relié à la machine et elle en produira un. Si vous voulez arrêter les boules de feu, activez le bouton de relâche correspondant. Le barrage mortel devrait alors s'arrêter!

Les **BLOCS BLEUS** peuvent être de vrais murs ou simplement une illusion. Pour savoir de quel genre de bloc il s'agit, essayez de passer à travers. S'il s'agit d'une illusion, il disparaîtra. S'il s'agit d'un véritable mur, Chip se cassera le nez!

Les **MURS A UN SENS** deviennent des murs solides une fois que vous les avez traversés.

STRATEGIE

Prenez des notes et dessinez des cartes des niveaux plus difficiles.

Gardez-vous une voie de secours aussi souvent que possible.

La façon dont vous utilisez votre temps est cruciale. Utilisez **PAUSE** pour vous donner le temps de réfléchir.

Si la solution évidente ne marche pas, essayez une solution bizarre. Le bizarre vous sortira souvent d'affaire.

Les monstres agissent souvent de façon imprévisible.

De nombreux objets ont le même effet sur les monstres que sur Chip.

Si vous êtes bloqué dans une situation impossible, utilisez la clé Restart Level (Recommencer Niveau) pour recommencer depuis le début.

SCORE

Vous pouvez gagner des points de deux façons différentes dans Chip's Challenge. A chaque niveau, des points bonus de temps et de niveau vous donnent votre score pour le niveau. Pendant chaque séance de jeu, vos scores de niveaux s'additionnent et affichent le total de vos points.

Le nombre de points bonus de niveau que vous gagnez dépend du nombre de fois que vous avez répété ce niveau avant de réussir à le terminer. Si vous terminez le niveau à la première tentative, vous recevrez 500 points multipliés par le numéro du niveau. Chaque fois que vous mourez ou que vous devez recommencer, le nombre de points que vous recevez diminue de 20%. Le bonus de niveau minimum est de 500 points ou 20% du numéro de niveau x 500, selon lequel est le plus grand.

Vous recevrez 10 points bonus de temps pour chaque seconde qu'il vous reste au chronomètre quand vous terminez le niveau. Pour les niveaux qui ne sont pas chronométrés, le bonus de temps est toujours de zéro.

CHIP'S CHALLENGE™

So wirst Du ein Bit Buster!

Für Melinda, das Superhirn, würde Chip alles tun, denn sein sehnlichster Wunsch ist es, zu ihrem exklusiven Computer-Club zu gehören, den Bit Busters. Chip ist schon ganz aufgeregt, als Melinda sich in der kleinen Cafeteria neben ihn setzt und ihm die Mitgliedschaft anbietet.

Aber ganz so schnell geht es nicht, Chip! Nimm Deine schwitzenden Hände von diesem Bit Buster-T-Shirt. Bevor Du ein Bit Buster mit Clubkarte wirst, mußt Du Dich erst noch an einigen wirklich interessanten und schwierigen Rätseln beweisen. Melinda wird Deinen Fortschritt überwachen, während Du Dir den Weg durch 144 atemberaubende Ebenen mit verschlungenen Pfaden und vielen Aufgaben bahnst. Und hast Du die Herausforderung erst einmal angenommen, gibt es kein Zurück mehr. Monster, Fallen und das Ticken der Uhr haben es darauf abgesehen, Dich auszulöschen, bevor Du eine Ebene beendet hast.

Du mußt bestimmte Blöcke so verschieben, daß sie Brücken über die Wasserhindernisse bilden oder sie als Puffer gegen heimtückische Bomben einsetzen. Unsichtbare Bereiche behindern Dein Vorankommen. Farbige Schlüssel öffnen Türen, die wiederum zu anderen Schlüsseln führen, die dann noch mehr Türen öffnen! Um weiterzukommen, mußt du viele Aufgabenstellungen im Gedächtnis behalten.

Die meisten Ebenen enthalten eine bestimmte Menge von Chips, die Du einsammeln mußt, bevor es in die nächste Ebene geht. Und manchmal mußt Du die Chips direkt aus den Fängen tödlicher Monster entreißen, die nur darauf lauern, Deine Bytes zu löschen!

Also, Chip, bist Du immer noch versessen auf dieses Abenteuer? Meinst Du, daß Du am Ende das Bit Buster-T-Shirt erringen kannst? OK, Kumpel, dann mach' Dich auf die Socken nach Ebene Eins von Chip's Challenge.

SO GEHT ES LOS

Chip's Challenge bietet eine Reihe spannender Rätsel und Aufgaben für einen Spieler.

LADEANWEISUNGEN

CBM 64/128 Kassette

Drücke **SHIFT** und **RUN/STOP** gleichzeitig. Dann drücke die **PLAY**-Taste des Kassettenrekorders und befolge die Bildschirmanweisungen.

CBM 64/128 Diskette

Gib **LOAD** "*",8,1 ein und drücke **RETURN**. Das Spiel wird automatisch geladen und gestartet. Danach befolge die Bildschirmanweisungen.

Spectrum 48/128K + 2 Kassetten

Gib **LOAD** "" ein und drücke **ENTER**. Danach drücke die **PLAY**-Taste des Kassettenrekorders.

Amstrad/Schneider CPC Kassette

Drücke die **CTRL** und die kleine **ENTER**-Taste gleichzeitig. Danach drücke die **PLAY**-Taste des Kassettenrekorders.

Amstrad/Schneider CPC Diskette

Gib **RUN"DISK** ein und drücke **ENTER**. Das Spiel wird automatisch geladen und gestartet.

Amiga/Atari ST

Lege die Diskette ein und schalte den Computer an. Das Spiel wird automatisch geladen und gestartet.

MS/ PC-DOS KOMPATIBLE GERÄTE (einschließlich Adlib™ und Roland™ Soundkarten)

1. Gerät wie Handbuch des Herstellers beschriben aufstellen.
2. Joystick anschließen(Option). Der joystick kann anstelle der Tasten **Q** ,**A** , **O** und **P** für Bewegungen benutzt werden.
3. Computer einschalten.
4. **MS-DOS** (2.1 oder höher) aktivieren.
5. **CHIPS CHALLENGE**-Diskette in Laufwerk A:geben.
6. A: eintippen und **ENTER** drücken.
7. **CHIPS** eintippen und **ENTER** drücken.

Installation auf die Festplatte: Folgen Sie den Schritten **1 - 6.** **INSTALL** eintippen und **ENTER** drücken. Ein neues Unterverzeichnis mit dem Namen **CHIPS** wird auf **C:** geschaffen, und das Spiel wird in dieses Unterverzeichnis Kopiert.

Betrieb von der Festplatte:
Folgen Sie den Schritten **1 - 4. CD CHIPS** eintippen und **ENTER** drücken. **CHIPS** eintippen und **ENTER** drücken.

KOPIERSCHUTZ (NUR ATARI ST, AMIGA & PC)

Wenn Sie das Spiel zuerst beginnen und auch manchmal am Anfang eines Spielabschnitts, erscheint die Abbildung des Coderads, das mit dem Spiel geliefert wird.

Auf dem Schirm erscheinen zwei Zeichen zwischen 0-9 und A-Z, gefolgt von einer Ziffer zwischen 1-18. Dies schaut etwa wie folgt aus:

X - G - 15
?

Finden Sie den ersten Buchstaben (in diesem Fall X) am äußeren Rand des Rades. Bewegen Sie nun das innere Rad, damit der zweite Buchstabe (in diesem Fall G) sich direkt unter dem ersten befindet. Suchen Sie nun auf dem inneren Rad nach einem kleinen Fenster, gekennzeichnet durch das dritte Zeichen in der Sequenz (in diesem Fall 15). In dem Fenster erscheint ein einstelliges Zeichen zwischen 0-9 oder A-Z, das Sie nun auf der Tastatur des Computers eingeben sollen. Vergessen Sie dabei aber nicht, daß Sie vielleicht mehr als nur ein Zeichen eingeben müssen.

DAS SPIEL

Jede Ebene von Chip's Challenge bietet eine einzigartige Aufgabe. Ziel des Spiels ist, alle Ebenen zu erreichen, sie zu untersuchen, um die Aufgabenlösung zu ermitteln, die Aufgabe zu lösen und dann in die nächste Ebene zu gelangen. In den meisten Ebenen mußt Du auch eine festgelegte Anzahl von Chips finden. Das gehört mit zur Aufgabenlösung.

Zu Beginn ist natürlich alles noch recht einfach. Du läufst durch die Labyrinthe, sammelst die Schlüssel, um die Türen zu öffnen, benutzt Teleportfelder, um an andere Orte zu kommen und erledigst einfache Aufgaben. Je weiter Du aber vorankommst, desto schwieriger werden natürlich die Rätsel. Dann mußt Du schnell eine Reihe von Verbindungsbrücken anlegen, um Deine Ziele zu erreichen, auf verborgene Hinweise achten und ganze Folgen komplizierter Abläufe herausfinden, Dir merken und dann ausführen.

Als wäre das noch nicht genug, enthält jede Ebene zusätzliche Schwierigkeiten in der Form von Hindernissen, Fallen und Monstern. Und in einigen mußt Du gegen die Uhr kämpfen und die Aufgabe lösen, bevor die Zeit abgelaufen ist.

Du erhältst mehrere Versuche, jede Aufgabe zu bewältigen und kannst dann, wenn Du willst, zur nächsten Ebene springen. Aber Bit

Buster geben nicht so leicht auf! Du kannst auch einfach bleiben und immer weiter probieren, bis es endlich klappt.

Die ersten acht Ebenen sind zum Üben gedacht. Dort lernst Du die meisten vorkommenden Gegenstände kennen und bekommst die Chance, Dich an die grundlegenden Spielprinzipien zu gewöhnen. Neben Chip erscheint in den Übungsebenen ein Fragezeichen. Bewegst Du Chip dorthin, erhältst Du zusätzliche Informationen über die Ebene. Weitere, detaillierte Informationen über Hindernisse und besondere Gegenstände findest Du in der Anleitung unter der Überschrift "Gegenstände und Hindernisse".

Mit Hilfe des Joysticks bewegst Du Chip vorwärts, rückwärts, nach links und nach rechts. Diagonal kann sich Chip nicht bewegen.

Hilfreiche Gegenstände wie Schlüssel und Schilde müssen aufgehoben und in Chips Inventar überführt werden. Um das zu tun, brauchst Du Chip lediglich über den Gegenstand laufen zu lassen. Der Gegenstand verschwindet aus dem Spielfenster und ein entsprechendes Symbol erscheint im Inventarbereich des Informationsfensters.

In den meisten Ebenen gibt es eine bestimmte Anzahl von Chips, die Du als Teil der Aufgabenlösung eingesammelt haben mußt, bevor Du durch den Chipsockel gehen kannst, um in die nächste Ebene zu gelangen. Jedesmal, wenn Du eine Ebene neu betrittst, wird die Anzahl der zu sammelnden Chips unter CHIPS LEFT im Informationsfenster aufgeführt. In solchen Ebenen mußt Du auch spezielle Aufgaben lösen, um überhaupt an die Chips heranzukommen.

In einigen Ebenen steht die CHIPS LEFT-Anzeige auf Null, wenn Du sie betrittst. Das bedeutet, daß zur Lösung der Aufgabe kein Chip erforderlich ist.

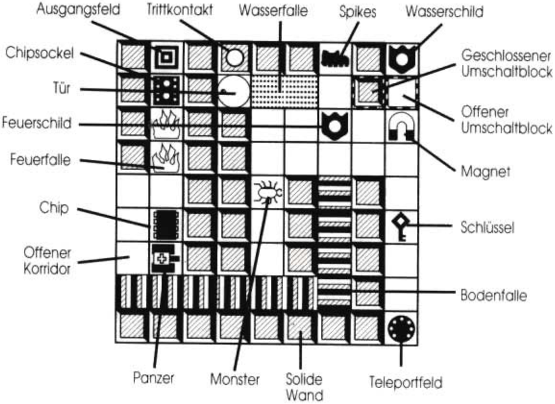
Nach der Lösung erscheint eine Gratulation auf dem Bildschirm. Mit der CONTINUE-Taste geht es dann in die nächste Ebene.

Steuerung

FUNKTION	SPECTRUM	SCHNEIDER	PC	AMIGA/ST	CBM 64
Hoch	Q	Q	Q	JOYSTICK	JOYSTICK
Runter	A	A	A	JOYSTICK	JOYSTICK
Links	O	O	O	JOYSTICK	JOYSTICK
Rechts	P	P	P	JOYSTICK	JOYSTICK
Level Wieder Starten	R	R	R	R	R
Spiel Abbrechen	X	X	X	X	X
Musik Ein/Aus	1	1	F1	F1	F1/F3
Effckte Ein/Aus	2	2	F2	F2	-
Spielpause	H	H	H	P	Run/Stop
Weiterspielen	LEERTASTE	LEERTASTE	LEERTASTE	FEUER	FEUER

Bildschirm

Der Bildschirm bei Chip's Challenge besteht aus zwei Fenstern, dem Spielfenster und dem Informationsfenster. Die gesamte Spielhandlung findet im Spielfenster statt (siehe unten):



Rechts vom Spielfenster ist das Informationsfenster. Dort finden sich folgende Angaben:

LEVEL zeigt die Nummer der Ebene, in der Du dich gerade befindest.

TIME zeigt die Zeit in Sekunden, die Dir zur Lösung der Aufgabe noch verbleibt.

CHIPS LEFT gibt Dir an, wieviele Chips Du in dieser Ebene noch einsammeln mußt.

Das Inventarfeld zeigt die Symbole aller Gegenstände, die Du aufgesammelt und noch nicht gebraucht hast.

GEGENSTÄNDE UND HINDERNISSE

Gegenstände können nicht von einer Ebene in die nächste mitgenommen werden. Folgende Gegenstände und Hindernisse gibt es in den verschiedenen Ebenen:

Hilfreiche Gegenstände

SCHLÜSSEL öffnen Türen. Heb' sie auf und verstaue sie in Deinem Inventar, bis Du sie brauchst. Um einen Schlüssel zu benutzen, tritt vor eine Tür, die dieselbe Farbe wie der Schlüssel hat. Dann gehe hindurch. Die meisten Schlüssel verschwinden nach Gebrauch aus dem Inventar.

TÜREN lassen sich mit Schlüsseln in der entsprechenden Farbe öffnen. Nachdem eine farbige Tür aufgeschlossen wurde, bleibt sie offen.

CHIPS ermöglichen es Dir, am Chipsockel vorbeizukommen. In den meisten Ebenen gibt es eine festgelegte Anzahl von Chips, die Du einsammeln mußt, um den Chipsockel zu passieren und so in die nächste Ebene zu gelangen.

AUSGANGSFELDER sind blinkende blaue Quadrate, die sich in jeder Ebene finden. Stelle Dich auf das Ausgangsfeld, um in die nächste Ebene zu kommen. Die Ausgangsfelder werden üblicherweise durch Chipsockel blockiert.

SANDBLÖCKE lassen sich als Brücken über Wasserfallen verwenden, können gegen Bomben geschoben werden, um diese ungefährlich explodieren zu lassen und dienen als Schutz gegen Monster, tödliche Blitzkugeln und andere bewegliche Hindernisse.

Du kannst immer nur einen braunen Sandblock zur Zeit verschieben. Setzt Du einen solchen Block ein, um eine Brücke über das Wasser zu bauen, mußt Du ihn erst feststampfen, damit er sich in ein normales Bodenfeld verwandelt. Dazu mußt Du einmal auf den Block gehen, nachdem er ins Wasser geschoben wurde.

Hinweis: Unter manchen Sandblöcken finden sich versteckte Gegenstände. Das können wichtige Teile sein, wie zum Beispiel Chips, doch leider verbergen sich auch lästige Dinge darunter, beispielsweise Feuerfallen.

TRITTKONTAKTE sind mit Umschaltblöcken, Klonmaschinen und anderen Hindernissen verbunden. Die Farbe des Trittkontaktes entspricht der dazugehörigen Falle oder dem Hindernis. Trittst Du nun auf den Kontakt, wird der damit verbundene Gegenstand umgeschaltet. Bewegst Du Chip zum Beispiel über einen grünen Trittkontakt, so öffnen (oder schließen) sich alle damit verbundenen grünen Umschaltblöcke. Oder Du gehst über einen roten Trittkontakt und eine damit verbundene rote Klonmaschine beginnt Feuerbälle auszuspucken. Schnell ducken, Chip!

MAGNETEN neutralisieren die Wirkung der Bodenfallen. Mit einem Magneten im Inventar kann Chip sich auf Bodenfallen genauso normal bewegen wie auf dem gewöhnlichen Fußboden.

FEUERSCHILDE neutralisieren Feuerfallen. Mit einem Feuerschild im Inventar kann Chip durch Feuer laufen, ohne Schaden zu nehmen.

WASSERSCHILDE ermöglichen Chip die Überquerung von Wasserfallen ohne Brücke.

SPIKES dienen zum Bezwingen von Eisfallen. Mit ihnen im Inventar kann Chip sich auf dem rutschigen Eis sicher fortbewegen.

Hinweis: Magneten, Feuerschilde, Wasserschilde und Spikes bleiben im Inventar. Sie verschwinden nicht nach Gebrauch.

Fallen, Monster und Hindernisse

FALLEN müssen entschärft werden, bevor Du sie passieren kannst. Es gibt sehr viele verschiedene Fallen. Einige halten Dich gefangen, bis Deine Zeit abgelaufen ist, andere vernichten Dich, sobald Du sie betrittst. Manche Fallen können mit gut plazierten Sandblöcken entschärft werden.

BODENFALLEN reißen Dich blitzartig von einem Bereich in einen anderen, ohne daß Du anhalten kannst. Gelegentlich kannst Du sie zu Deinem Vorteil nutzen, um schnell an einen gewünschten Ort zu kommen, doch meistens brauchst Du einen Magneten, um die lästigen Auswirkungen dieser Felder zu neutralisieren.

FEUERFALLEN sind unpassierbare Freudenfeuer, die nur Dein Vorankommen unmöglich machen sollen. Mit dem Feuerschild kommst Du hier aber leicht weiter.

WASSERFALLEN lassen sich auf zwei Arten passieren. Entweder baust Du mit Hilfe von Sandblöcken eine Brücke oder Du trägst einen Wasserschild bei Dir.

EISFALLEN sind schlüpfrige Hindernisse, durch die Chip einfach an seinem Ziel vorbeirutscht. Hier braucht Chip unbedingt Spikes, um normal weitergehen zu können.

MONSTER wollen Chip ans Leder. Sie halten ihn für einen Leckerbissen und kennen keine Gnade. Eine Berührung mit einem Monster und Du bist die längste Zeit gewesen.

PANZER blockieren in manchen Ebenen den Weg durch Engpässe. Sie sind aber immer mit einem Trittkontakt verbunden. Um an ihnen vorbeizukommen, mußt Du also den richtigen Trittkontakt aktivieren und die Panzer dadurch aus dem Weg räumen.

DIEBE stehlen Gegenstände wie Wasserschilde und Spikes. Berührst Du einen Dieb, wird Dein Inventar komplett entleert. Achte also darauf, daß Du alle Gegenstände verbrauchst, die Du zum Einsammeln der Chips benötigst, bevor Du versuchst an einem Dieb vorbeizukommen.

TELEPORTFELDER bringen Dich an eine andere Stelle der Ebene. Manche teleportieren Dich in die Richtung, in die Du schaust, andere teleportieren Dich ganz zufällig. Wenn Chip eins dieser Felder betritt, kann er also plötzlich an einem ganz unbekannten Ort landen.

UMSCHALTBLÖCKE sind mit unterbrochenen farbigen Linien umrandet. Die Blöcke können solide oder durchlässig sein. Ist der Block solide, kann Chip ihn nicht passieren. Diese Blöcke sind mit Trittkontakten verbunden. Aktiviert Chip einen Trittkontakt, ändert der damit verbundene Umschaltblock seinen Zustand (er wird solide oder durchlässig).

CHIPSOCKEL sind besondere Hindernisse, die sich in fast allen Ebenen finden. Du mußt den Chipsockel passieren, um in die nächste Ebene zu kommen, doch das ist erst möglich, wenn Du die für diese Ebene erforderliche Anzahl Chips eingesammelt hast.

KLONMASCHINEN erzeugen Feuerbälle, Sandblöcke und andere Gegenstände. Die meisten Klonmaschinen sind mit Trittkontakten verbunden. Brauchst Du also einen Sandblock, aktivierst Du den entsprechenden Trittkontakt und die Klonmaschine stellt ein Exemplar her. Willst Du die Feuerbälle abschalten, suche den dazugehörigen Trittkontakt und bete, daß die tödliche Barriere verschwindet.

BLAUE BLÖCKE können echte Wände oder Illusionen sein. Um festzustellen, was ein bestimmter Block ist, mußt Du versuchen hindurchzugehen. Ist er eine Illusion, verschwindet er, anderenfalls holt Chip sich eine blutige Nase.

EINBAHNWÄNDE verwandeln sich in feste Wände, sobald Du sie passiert hast.

Strategie

Mach Dir Notizen und zeichne Karten von besonders schwierigen Ebenen.

Versuche immer, Dir einen Fluchtweg offenzuhalten.

Bei manchen Ebenen spielt Zeit eine wichtige Rolle. Benutze die **PAUSENFUNKTION**, um in Ruhe nachzudenken.

Falls die naheliegende Lösung nicht funktioniert, versuche einfach

etwas ganz Abwegiges. Meist bringt Dich das zum Ziel! Monster bewegen sich oft in berechenbaren Mustern.

Viele Objekte wirken auf Monster genauso wie auf Chip.

Steckst Du in einer unlösbaren Klemme, benutze die Taste zum Neustart der Ebene, um es noch einmal zu probieren.

Punktewertung

Punkte lassen sich in Chip's Challenge auf zwei Arten verdienen. In jeder Ebene werden Zeitbonus und Ebenenbonus zur Gesamtpunktzahl für die entsprechende Ebene addiert. Bei jedem Spiel werden die Punkte der Ebenen summiert und ergeben Deine Gesamtpunktzahl.

Die Anzahl der Bonuspunkte für eine Ebene ergibt sich daraus, wieviele Anläufe Du brauchst, um die Ebene zu bewältigen. Schaffst Du es im ersten Durchgang, erhältst Du 500 Punkte, multipliziert mit der Nummer der Ebene. Jedes Mal, wenn Du stirbst oder neu starten mußt, reduziert sich dieser Wert um 20 %. Die niedrigste Punktzahl ist 500 oder 20 % von der Ebenennummer mal 500, je nach dem welcher Wert höher ist.

Für jede Sekunde, die am Ende der Ebene noch auf der Zeituhr verbleibt, bekommst Du 10 Punkte. Bei Ebenen ohne Zeitlimit ist der Zeitbonus natürlich immer Null.

CHIP'S CHALLENGE™

Forza Spacca Bit!

Chip farebbe qualunque cosa per Melinda, la Meraviglia Mentale. Più di tutto, egli desidera entrare a far parte dell'esclusivo club di appassionati di computer di Melinda, gli Spacca Bit. E quando Melinda gli si siede accanto nel bar e gli offre di associarsi, Chip va in estasi!

Ma non essere precipitoso, Chip! Tieni le tue dita sudaticce lontano dall'ambita maglietta degli Specca Bit. Prima di diventare un tesserato a pieno titolo, dovrai interfacciarti duramente con qualche interessante
rompicapo. Melinda ti starà a guardare, mentre accedi e ti inoltri in 144 livelli di ardui percorsi e rompicapo labirintini. E una volta accettata la sfida, nonpuoi tirartene fuori. Mostri, trappole e lo scandire del cronometro, tutto congiura per eliminarti prima di arrivare a finire ogni
livello.

Dovrai compattare blocchi di terra per creare ponti sulle trappole acquatiche o usarli come ripari contro le bombe-ciliegia. Barriere invisibili ti impediranno di avanzare.Chiavi colorate apriranno porte che portano ad altre chiavi, che a loro volta apriranno ancora altre porte! Per poter passare, dovrai tenere a mente le sequenze dei rompicapi.

In molti livelli c'è uno specifico numero di microchip che devi raccogliere, prima di poter proseguire al prossimo livello. E qualche volta,dovrai strappare queste microchip da sotto il naso di germi micidiali, che non vedono l'ora di morderti!

E allora Chip, sei ancora deciso ad accettare la sfida? Proprio non ce la fai a levarti dalla testa quella maglietta degli Spacca Bit, eh? OK amico, avviati pure al primo livello di Chip's Challenge!

Avvio

Chip's Challenge è una serie di esaltanti rompicapo a tempo, da giocare da soli.

Per avviare il gioco, fai come segue:

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

CBM 64/128 Cassetta

Premi contemporaneamente i tasti **SHIFT** e **RUN/STOP**. Poi premi **PLAY** sul registratore e segui le indicazioni sullo schermo.

CBM 64/128 Disco

Batti **LOAD "*",8,1** e premi **RETURN.** Il gioco si carica e gira automaticamente, poi segui le indicazioni sullo schermo.

Spectrum 48/128k,+2 Cassetta

Batti **LOAD""** e premi **INVIO.** Premi **PLAY** sul registratore.

Amstrad/Schneider CPC Cassetta

Premi contemporaneamente i tasti **CTRL** e **INVO** piccolo. Premi **PLAY** sul registratore.

Amstrad/Schneider CPC Disco

Batti **RUN"DISK** e premi **INVIO**. Il gioco si carica e gira automaticamente.

AMIGA/ATARI ST

Inserisci il dischetto e accendi il computer. Il gioco si carica e gira automaticamente.

PER I PC E COMPATIBILI
(Comprese le shedo suono Adlib ™ e Roland ™)

1. Montare la macchina come si mostra nel manuale dell'utente.

2. Inserire il joystick nella presa (opzionale). Per i movimenti si può usare il joystick invece dei tasti **Q**, **A**, **O**, **P**

3. Accendre il computer

4. Innescare la copie di **DOS** (2.1 o maggiore).

5. Inserire il disco **CHIP'S CHALLENGE** nel drive **A**.

6. Battere **A**: e premere **ENTER**.

7. Battere **CHIPS** e premere **ENTER**.

Per installario su un disco rigido: seguire i punti da **1** a **6**. Battere **INSTALL** e premere **ENTER.** Si crea allora su **C**: un sottoindice nuovo chiamato **CHIPS**. Il gioco verrà copiato in quseto sottoindice.

Per far andare il gioco da un disco rigido:

Seguire i punti da **1** a **4**. Battere **CD CHIPS** e premere **ENTER**. Battere **CHIPS** e premere **ENTER**.

PROTEZIONE (SOLO PR ATARI ST, AMIGA E PC)

In avvio di gioco e alle volte anche all'inizio di una sezione, appare l'immagine della ruota dei codici acclusa alla confezione.

Sullo schermo appaiono due caratteri compresi tra 0-9, A-Z seguiti da un numero compreso tra 1-18. L'immagine si presenta all'incirca così:

X - G - 15
?

Individua il primo carattere (in questo caso la X) sull'anello esterno della ruota. Adesso muovi l'anello interno in modo che il secondo carattere (in questo caso la G) venga ad allinearsi sotto il primo. Ora cerca sulla superficie dell'anello interno una finestrella che porta il terzo numero della sequenza (in questo caso il 15). Dentro la finestra, si presenta un singolo carattere compresso nella serie 0-9, A-Z che devi battere sulla tastiera. Tieni presente, comunque, che potrebbe esserti chiesto di inserire più di un carattere.

Esecuzione

Ogni livello di Chip's Challenge è un rompicapo unico. Lo scopo del giocoè di accedere ed esplorare ciascun livello per scoprire la soluzione, risolvere il rompicapo e procedere al livello seguente. Su molti livelli, dovrai anche raccogliere un dato numero di microchip, come parte della soluzione del rompicapo.
il rompicapo inizia in modo abbastanza facile. Ti aggirerai per meandri,.raccoglierai chiavi per aprire le porte, userai caselle di teletrasporto per andare da un posto all'altro, e altre cosette semplici ancora. Ma il rompicapo diventa progressivamente sempre più difficile. Dovrai formare rapidamente una rete di ponti per arrivare ai tuoi obiettivi, dovrai stare attento ai sottili indizi nascosti, e azzeccare, memorizzare ed eseguire una serie di azioni complesse.

Come se questo non bastasse, ogni livello contiene sfide come ostacoli, trappole e mostri. E in alcuni livelli, dovrai correre contro il cronometro per risolvere il rompicapo prima che ti scada il tempo.

Per risolvere ogni rompicapo hai a disposizione diversi tentativi, poi ti viene data l'opzione di saltare al livello seguente. Ma gli Spacca Bit non si arrendono cosi facilmente! Puoi restare li e continuare a provare fino a che non riesci a risolvere il rompicapo.

I primi otto livelli sono livelli didattici. In questi, ti vengono presentati diversi componenti del rompicapo e ti viene data l'opportunità di familiarizzarti con il concetto di base del gioco. All'inizio di ogni livello didattico, appare un punto interrogativo accanto a Chip. Porta Chip sul punto interrogativo per ottenere le informazioni sul

livello. Per informazioni più dettagliate sugli ostacoli e oggetti speciali che puoi trovare, vedi a Oggetti.

Per muovere Chip avanti, indietro, a sinistra e a destra, usa il tastierino direzionale. Ricorda che Chip non può muoversi in diagonale.

Gli oggetti utili come chiavi e scudi, devono essere raccolti e aggiunti all'inventario di Chip. Per raccogliere gli oggetti, muovi Chip sopra l'oggetto. Questo scompare dalla finestra di azione e un'icona che lo rappresenta appare nella sezione inventario della finestra informazioni.

Molti livelli hanno un dato numero di microchip che devi raccogliere come parte della soluzione del rompicapo, prima di poter dal suo incavo e proseguire al prossimo livello. Quando entri in un livello, il numero delle microchip che devi raccogliere appare sotto la dicitura CHIPS LEFT (MICROCHIP RIMANENTI) nella finestra informazioni. Su questi livelli, devi risolvere parti del rompicapo per poter accedere alle microchip.
In alcuni livelli, l'indicatore CHIPS LEFT è azzerato quando entri nel livello. Questo significa che non devi raccogliere nessuna microchip per risolvere il rompicapo.

Quando hai risolto un livello rompicapo, sullo schermo appare un messaggio di congratulazioni. Per proseguire al prossimo livello, premi il tasto CONTINUE(CONTINUA).

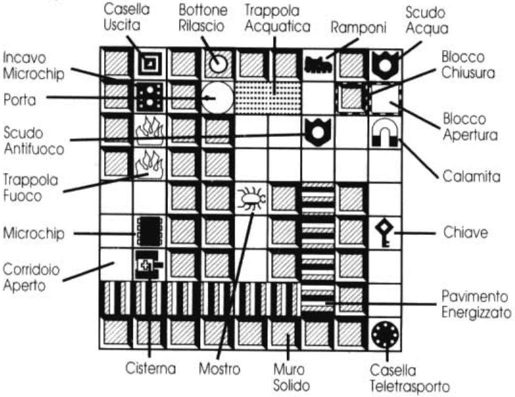
CONTROLLI

FUNZIONI	SPEC	AMS	PC	AMIGA/ST	CBM 64
In alto	Q	Q	Q	JOYSTICK	JOYSTICK
In basso	A	A	A	JOYSTICK	JOYSTICK
A Sinistra	O	O	O	JOYSTICK	JOYSTICK
A Destra	P	P	P	JOYSTICK	JOYSTICK
Ricomincia Dallo Stesso Livello	R	R	R	R	R
Abbandona	X	X	X	X	X
Musica On/Off	1	1	F1	F1	F1/F3
Effetti On/Off	2	2	F2	F2	-
Pausa	H	H	H	P	Run/Stop
Continua	BARRA SPAZIATRICE	BARRA SPAZIATRICE	BARRA SPAZIATRICE	FUOCO	FUOCO

Caricato il gioco, appare la videata titolo di Chip's Challenge. Premendo ripetutamente il tasto **CONTINUA,** passi per le videate di introduzione. L'ultima videata ti chiede di digitare il codice per il livello con cui vuoi iniziare. Se non hai ancora il codice, premi di nuovo **CONTIUNA** per iniziare dal livello 1. Per digitare un codice, usa sinistra/destra per selezionare uno dei quattro caratteri e su/giù per cambiare il carattere selezionato. Alternativamente, basta digitare le quattro lettere del codice.

Lo Schermo

Lo schermo del gioco è diviso in due finestre, la finestra Azione e quella Informazione. Tutte le azioni del gioco appaiono sulla finestra Azione
(vedi sotto).



La finestra alla destra di quella di Azione è la finesta Informazioni, sui cui appaiono le informazioni seguenti:

LEVEL (LIVELLO) indica il numero del livello che stai eseguendo.

TIME (TEMPO) indica i secondi che restano per risolvere il rompicapo

CHIPS LEFT (MICROCHIP RIMASTE) indica quante microchip devi ancora cercare sul livello corrente.

Sulla Casella Inventario appaiono le icone di tutti gli oggetti che hai raccolto e non ancora usato.

Oggetti e Ostacoli

Gli oggetti non possono essere portati da un livello all'altro. Gli oggetti e gli ostacoli seguenti, possono essere trovati su vari livelli:

Oggetti Utili

CHIAVI aprono le porte. Raccoglile e aggiungile al tuo inventario fino a che non ti servono. Per usare una chiave, vai verso una porta dello stesso colore della chiave e attraversala. Molte delle chiavi scompaiono dall'inventario.

PORTE vengono aperte da chiavi dello stesso colore. Una volta aperta, la porta rimane tale.

MICROCHIP ti permettedi passare per l'incavo microchip in ogni livello. Molti livelli hanno un dato numero di microchip da raccogliere per poter passare dall'incavo e proseguire al livello seguente.

CASELLE USCITA sono caselle azzurre lampeggianti che si trovano in ogni livelli. Mettendoti sopra una di queste, passi al prossimo livello. Le caselle di uscita sono di solito bloccate da incavi di microchip.

BLOCCHI DI TERRA si possono ammucchiare per formare ponti sull'acqua, o spingere contro una bomba per farla esplodere senza danno, o usare come barriera contro i mostri, contro sfere fulminanti e contro altri ostacoli mobili.

Puoi spostare solo un blocco di terra alla volta. Se usi un blocco di terra per fare un ponte, devi prima batterlo fino a farlo diventare una mattonella regolare. Per realizzare questo, monta sul blocco dopo averlo spinto in acqua.

Avvertenza: Sotto alcuni blocchi di terra, puoi trovarci delle cose nascoste. Alle volte si tratta di valore, come microchip, ma altre volte puoi trovare che il blocco copriva cose spiacevoli, come una trappola di fuoco.

BOTTONI RILASCIO sono collegati a blocchi interruttori, a macchine serializzate e ad altri ostacoli. Il colore dell'interruttore è uguale a quello della trappola o ostacola cui è collegato. Andando sulla casella interruttore, attivi l'oggetto collegato. Per esempio, facendo andare Chip su una casella interruttore verde, apri (o chiudi) tutti gli interruttori verdi collegati. Oppure, andando su un bottone rilascio rosso, una macchina rossa comincia a sganciare sfere di fuoco. Giù la testa, Chip!

CALAMITA neutralizza l'effetto del pavimento energizzato. Con una calamita nel suo inventario, Chip può camminare su un pavimento energizzato come su un pavimento normale.

Avvertenza: Le calamite, gli scudi antifuoco, quelli antiacqua e i ramponi, restano nell'inventario e non scompaiono dopo che sono stati usati.

TRAPPOLE, MOSTRI E OSTACOLI

TRAPPOLE devono essere disattivate prima di poterle superare. Ci sono vari tipi di trappole. Alcune ti tengono prigioniero fino allo scadere del tempo, altre ti fulminano appena le tocchi. Puoi disattivare alcune delle trappole piazzando strategicamente i blocchi di terra.

PAVIMENTI ENERGIZZATI ti spediscono a velocità fulminca da una zona all'altra, senza darti la possibilità di fermarti. Alle voltre puoi utilizzare questa energia per andare in un dato posto, ma il più delle volte devi raccogliere una calamita per neutralizzare gli effetti del pavimento energizzato.

TRAPPOLE DI FUOCO sono dei falò insuperabili, messi lì per sbarrarti la strada. Per passarli, usa uno scudo anti fuoco.

TRAPPOLE D'ACQUA si possono attraversare in due modi. O costruendo un ponte di blocchi di terra, o disponendo di uno scudo anti acqua nell'inventario.

TRAPPOLE DI GHIACCIO sono ostacoli scivolosi che fanno slittare

Chip oltre il suo bersaglio. Per poter camminare sulle trappole di ghiaccio, a Chip servono i ramponi.

MOSTRI vogliono distruggere Chip. Essi lo ritengono un pericolo e saranno spietati. Basta un tocco di un mostro e buona notte.

CISTERNE in alcuni livelli, bloccano il passaggio attravero percorsi cruciali. Le cisterne sono sempre collegate ai bottoni di rilascio, per cui basta attivare il bottone giusto per levartele dai piedi.

LADRI rubano attrezzi, quali gli scudi anti acqua e i ramponi. Se tocchi un ladro, tutti gli oggetti nel tuo inventario vengono cancellati. Assicurati di usare gli attrezzi occorrenti per raccogliere le microchip, prima di passare accanto a un ladro.

CASELLE DI TELETRASPORTO ti portano in un altra zona nel livello. Alcune ti portano nella direzione verso cui sei rivolto quando ci vai sopra. Altre ti portano in direzioni a caso. Chip passa su una di queste e all'improvviso ha la sensazione di non essere più nel Kansas.

BLOCCHI INTERRUTTORI sono bordati con tratteggi colorati e possono essere solidi o trasparenti. Quando il blocco è solido, Chip non può attraversarlo. Questi blocchi sono collegati a bottoni di rilascio e quando Chip ne attiva uno, tutti blocchi che vi sono collegati cambiano (solidi o trasparenti).

INCAVO MICROCHIP sono ostacoli speciali, che si trovano in molti livelli. Per passare al livello seguente,devi attraversarne uno, ma solo dopo aver raccolto il numero stabilito di mircochip in quel livello.

MACCHINE SERIALIZZATE emettono sfere di fuoco, blocchi di terra e altri oggetti. Molte di queste macchine sono collegate a bottoni di rilascio. Se ti occorre un blocco di terra, attiva il bottone di rilascio collegato e la macchina ne fa uno. Anche se vuoi fermare le sfere di fuoco, devi attivare il bottone di rilascio collegato. Con un po' di fortuna, il micidiale sbarramento cesserà!

BLOCCHI AZZURRI possono essere muri veri o solo un'illusione. Per sapere qual'è, cerca di attraversarli. Se si tratta di illusioni, essi scompaiono, altrimenti Chip si romperà il naso!

MURI A SENSO UNICO diventano muri solidi dopo che li hai attraversati.

Strategia

Prendi note e fai mappe dei livelli difficili.

Lasciati sempre una via di fuga.
In alcuni livelli, il tempismo è cruciale. Usa la PAUSA per darti tempo di riflettere.

Quando la soluzione ovvia non funziona, provane una strana. Le stranezze di solito aiutano.

I mostri si muovono spesso in modo prevedibile.

Molti oggetti hanno lo stesso effetto sui mostri come su Chip.

Se ti trovi bloccato in una situazione impossibile, usa il tasto di Ripresa livello per ricominciare.

Punteggio

Puoi ottenere punti in due modi diversi. In ogni livello, i punti premio per il tempo e i punti premio per il livello si combinano, dandoti il punteggio di livello. Durante ogni sessione di gioco, questi punteggi si addizionano e appaiono come punteggio totale.

Il numero dei punti premio di livello che ottieni, dipende da quante volte hai dovuto ripetere il livello prima di completarlo con successo. Se completi il livello al primo tentativo, ricevi 500 punti moltiplicati per il numero del livello. Ogni volta che muori o devi ricominciare, il numero di punti che ricevi diminuisce del 20%. Il premio minimo per un livello è di 500 punti o del 20% del numero di

quel livello x 500, a seconda di quale è il maggiore.
Al completamento di un livello, ricevi 10 punti premio per ogni secondo rimasto. Sui livelli che non sono a tempo, il premio in questione è sempre a zero.

U.S.Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way,
Holford, Birmingham B6 7AX.
Tel: 021 625 3366